Skräcktabell

RESULTAT	EFFEKT
<1	Offret är så pass oberört att han får –2 på Skräcktabellen under resten av dagen.
1	Offret är oberört av skräckupplevelsen.
2	Offret blir försiktigt och har –1 på alla attacker och pareringar under denna SR.
3	Offret blir försiktigt och har –2 på alla attacker och pareringar under 1T4 SR.
4	Offret blir paralyserat av skräck under denna SR och kan inte göra något.
5	Offret blir försiktigt och har –1T4 på allt han företar sig under 1T4 SR.
6	Offret blir paralyserat av skräck under 1T4 SR och kan inte göra något.
7	Offret mår illa, får kramper i magen och spyr i 1T4+1 SR. Under denna tid och ytterligare 1 SR kan han inte göra någonting
8	Offret går bärsärkagång och rusar rakt mot skräckkällan och anfaller skoningslöst ända tills han eller skräckkällan är oskadliggjord.
9	Offret måste fly så fort som möjligt bort från skräckkällan under 3T6 SR.
10	Offrets händer och ben börjar darra häftigt vilket ger –2T4 på allt som han företar sig under 2T8 SR.
11	Offret flyr från skräckkällan så fort som möjligt under 3T6 SR. Offret vet dock inte åt vilket håll han flyr, utan bestäms slumpmässigt.
12	Offret svimmar och faller till marken. Han vaknar 2T8 SR senare.
13	Offret svimmar och faller till marken. Han vaknar 2T8 minuter senare.
14	Offret faller till marken med kroppen okontrollerat skakande tills skräckkällan försvinner. Därefter är han darrig i 1T4 timmar vilket innebär att SMI och alla SMI-baserade färdigheter är halverade.
15	Offret står paralyserat av skräck och kan inte göra något förrän skräckkällan avlägsnar sig eller avlägsnas. +1 på denna tabell under resten av samma dag.
16	Offret flyr vilt från skräckkällan fortast möjligast och vågar sig inte tillbaka till platsen för skräckkällan inom 2T10 dagar. +2 på denna tabell under resten av samma dag.
17	Offret överbelastas av den fruktansvärda skräckupplevelsen och ignorerar skräckkällan totalt. Han uppför sig som om han varken ser, hör, luktar eller känner skräckkällan på något sätt. *Exempel: Det är varmt i ruinen och mina kamrater skriker förtvivlat. 'Kasta ett eldklot på dödsriddaren', skriker de. Värmen måste ha stigit dem åt huvudet. Bäst att gå ut i friska luften och kyla ned sig lite. Jag har dessutom ett otäckt sår på armen. 'Kom så går vi', föreslår jag mina kamrater, men de lyssnar inte. Det måste vara värmen.*
18	Offret blir hysteriskt och står kvar på platsen, skrikande av skräck tills skräckkällan försvinner och offret blir lugnat. +3 på alla slag på Skräcktabellen under resten av samma dag.
19	Offret svimmar och faller till marken på grund utav den fruktansvärda upplevelsen och förblir medvetslöst under 2T8 minuter. Offrets hår vitnar. +3 på alla slag på Skräcktabellen de närmaste 1T3 dagarna. *
20	Offret ramlar ihop på marken och förlorar medvetandet under 2T8 minuter på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. Offret ådrar sig dessutom en psykisk störning, d. v. s. blir galen. Vilken typ av störning som offret råkar ut för bestäms i samråd mellan spelaren och SL. Det rekommenderas att man hittar på något i stället för att ta exempel från verkligheten. +4 på denna tabell under resten av samma dag.
21	Offret drabbas av en hjärtattack på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. Offret måste klara ett Normalt FYS-slag; om det misslyckas dör offret. Lyckas slaget svimmar offret och förblir medvetslöst under 1T8 timmar. +5 på alla slag på Skräcktabellen de närmaste 2T4 dagarna. *
22	Offret undergår en kraftig fysisk förändring, t. ex. åldras 1T10 år över en natt, förlorar hörseln, blir blind, tvingas amputera ett ben, allt hår faller av, etc. Det är upp till SL att bestämma vad som händer. +6 på alla slag på Skräcktabellen under 2T6 dagar. *
23	Offret får en hjärnblödning på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. INT och alla INT-baserade färdigheter minskas med 1T4 poäng permanent. Offret glömmer lika många besvärjelser. Försämringar i färdighetsvärden och besvärjelseskicklighet kan tränas upp igen. *
24	Offret drabbas av massiv hjärtattack och måste klara ett Svårt FYS-slag, annars dör han. Lyckas slaget, se '21'.
25+	Offret hamnar i djup koma på grund av den enorma påfrestningen. Den djupa medvetslösheten varar i 1T4 månader och offret hinner dö av undernäring långt innan dess. En snäll SL kan dock lösa detta problem med lämplig magi. *

* Slå 1T20 en gång för varje grundegenskap utom STO. Om resultatet blir 19-20 minskas grundegenskapen permanent med 1T2 poäng. Grundegenskapen kan inte bli lägre än 1 på detta vis.

Så använder du Skräcktabellen

Slå 1T20 och lägg till varelsens värde i Skräckslå. Dra ifrån offrets PSY och läs av resultatet i tabellen. Varelsens första värde (vänster om snedstrecket) används så fort offret ser skräckkällan. Värdet efter snedstrecket används i efterföljande stridsrundor om skräckkällan *aktivt försöker Skräckslå* (försöker se så skräckinjagande ut som möjligt). Varelsen kan inte i så fall inte göra någonting annat i den stridsrundan. '—' betyder att man inte skall slå på Skräcktabellen i denna situation. '0' innebär att man skall slå utan att lägga till någonting.